HOBBY CONSOLAS
Suplemento realizado por los expertos de Hobby Consolas

GUÍAS&TRUCOS

GUÍA PARA COMPLETAR EL JUEGO AL 100%

DEAD SPACE™ 2

- Paso a paso
- Armas y objetos
- Estrategias y extras

¡Y los mejores trucos para todas las consolas!





EL KIOSKO DE MIC___MIC

DEAD SPACE 2

Para el ingeniero Isaac Clarke su "relación" con los necromorfos no ha hecho más que empezar. Descubre como salir de una pieza de la estación espacial de Saturno y como conseguir todos los objetos y extras.

CAPÍTULO 1. La pesadilla vuelve a empezar

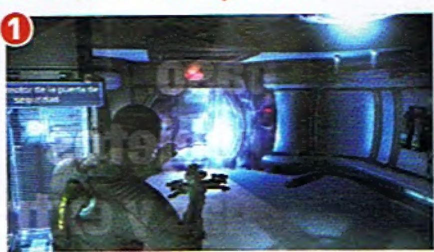
OBJETOS IMPRESCINDIBLES

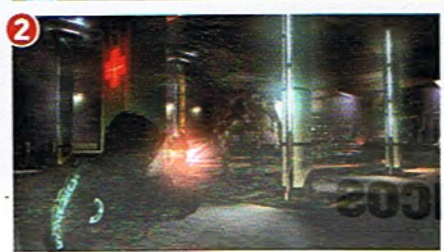
- **Linterna:** Te la da el paciente que te libera de las ataduras de la camisa de fuerza. En la taquilla.
- **Captura cinética:** La obtienes al desactivar el panel de la cama sobre la que levita otro paciente.
- **Cortadora de plasma:** La consigues al desactivar un panel de otra cama en la que están operando a un paciente vivo, al que está atacando un "necro".
- **Estabilización:** Para hacerte con esta habilidad debes piratear un panel en la sala de admisión.

MOMENTOS CLAVE

- **Los momentos clave** son los que ilustramos con las pantallas que acompañan a cada capítulo. Son los momentos que requieren más explicación, los más difíciles, novedosos o espectaculares.

1. **El primer puzle** llega tras coger el poder de estabilización. Tienes que activar el interruptor y ralentizar la puerta para que te dé tiempo a salir.
2. **Para acabar con el jefe final,** dispárale a las zonas amarillas de sus brazos e intenta ralentizarle.

1


2


CAPÍTULO 2. ¡Necromorfos al treeeeen!

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

→ **Diagrama nodo de energía:** Está en la habitación que se desbloquea con un nodo de energía.

→ **Diagrama rifle de impulsos:** Detrás del vagón de metro, una vez que te has logrado soltar, en una estantería tienes el diagrama para este arma.

→ **Diagrama carga de estabilizador:** En las vías del metro frente al vagón por el que entras.

MOMENTOS CLAVE

1. **Las habitaciones de nodo:** Están llenas de objetos y suministros. Requieren un nodo de energía para abrirse; por eso siempre has de llevar al menos 1.
2. **Los enemigos** de este capítulo empiezan a ser más rápidos y peligrosos, así que mucho ojo.
3. **Colgando del vagón:** Es muy útil ralentizar a los necromorfos explosivos y ser rápido con el gatillo.







CAPÍTULO 3. Aprendiendo a sobrevivir







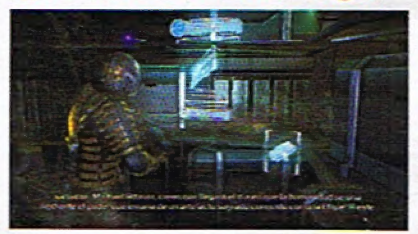
OBJETOS IMPRESCINDIBLES

→ **Diagrama munición de jabalinas:** Al salir de la guardería donde tienes la visión junto al ventanal, tras acabar con 2 necromorfos infectadores.

MOMENTOS CLAVE

1. **Secuencias de botones:** En ataques cercanos de "necros" y en otras ocasiones hay que pulsar botones como un loco para salvar la vida.
2. **Grupos de enemigos:** Ataca siempre al "necro" más rápido o al que sea el más fuerte del grupo.
3. **Gravedad cero:** Usa tus propulsores y el stick analógico para esquivar los bloques que caen.

CAPÍTULO 4. Desmembrando la Iglesia de la Unitología



OBJETOS IMPRESCINDIBLES

→ **Diagrama Traje de Seguridad:** Después de pasar por la puerta que tienes que ralentizar, encontrarás este traje al entrar en la siguiente sala, encima de un contenedor.

MOMENTOS CLAVE

1. **Puerta sin fusible:** Coloca el fusible cercano en la puerta. Se cierra demasiado rápido, así que tendrás que ralentizarla para pasar.
2. **Corredores:** Lo mejor que puedes hacer es ralentizarlos cuando se lanzan a por ti.





CAPÍTULO 5. Batallas espaciales en gravedad cero

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- **Diagrama de Sierra Trituradora:** Al pasar la zona de congelación, en la sala del generador.
- **Diagrama Botiquín Mediano:** Lo verás flotando en el aire cuando pasas por el tubo en gravedad cero por el que caen los contenedores.
- **Diagrama de Munición Lineal:** Después de la zona de gravedad cero, pasa por el tubo de ventilación, atraviesa la siguiente puerta y a tu derecha encontrarás el diagrama.
- **Diagrama Detonador:** Tras la batalla con los niños necromorfos, verás el diagrama en la 1ª sala con punto de guardado que encuentras.

MOMENTOS CLAVE

1. **Parar la maquinaria:** Para conseguir detener el generador tienes que ralentizar los anillos giratorios y extraer rápidamente todos los frenos magnéticos usando tu energía cinética.
2. **Jefe final:** Primero dispárale a las zonas amarillentas. Cuando te tire al suelo, levántate, abre la puerta y al salir al espacio dispara a los depósitos explosivos para deshacerte de él.

1


2


CAPÍTULO 6. Conociendo a más supervivientes

1


LOS ENEMIGOS NO SON SIEMPRE GRANDES Y FIEROS, pero sí que son igual de temibles, como estas larvas lanzadoras de minas, así que ve con mucho cuidado.

2


3


OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- **Diagrama de Rifle Buscador:** En la primera sala de guardado del capítulo, entra por la puerta de la derecha para cogerlo del suelo.
- **Diagrama de Lanzallamas:** Se encuentra dentro de la guardería, en la segunda clase en la que puedes entrar.

MOMENTOS CLAVE

1. **Escupidores:** En este capítulo te encontrarás bastante a menudo con estos enemigos. Se encuentran pegados a paredes, techos o suelos y solo atacan cuando te acercas a ellos lanzando una especie de mina explosiva que te quita mucha energía. Para localizarlos antes de acercarte a ellos, solo te valdrá observar con tu linterna al entrar en una habitación y escuchar el característico sonido que hacen.









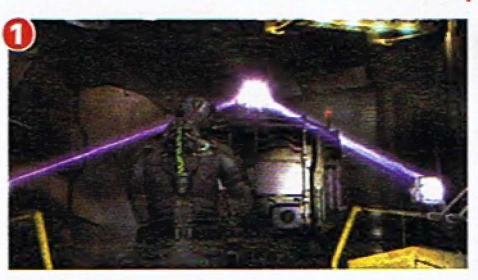
2. **Incendio en gravedad cero:** Para superar esta zona debes volar por la habitación para encontrar los fusibles y quitarlos para que la energía se apague, y con ella el incendio. Además, coge uno de los fusibles retirados y llévalo a la habitación tras el incendio para restablecer la electricidad.
3. **Ascensor con pasajero:** Tras el incendio te encontrarás con un necro dentro del ascensor. ¡Te llevarás un buen susto!
4. **Más corredores:** Para eliminar a los corredores en la sala de los contenedores, lo mejor es colocarte en una zona sin salidas y plantar minas en los accesos.
5. **Haciendo de "hacker":** Tras la batalla con los corredores tendrás que piratear este panel. Para hacerlo tienes que girar el stick izquierdo hasta que el triángulo se vuelva azul 3 veces. Pan comido, ¿verdad?
6. **Encuentro con Ellie:** Cuando llegues al centro comercial te encontrarás a Ellie, una superviviente muy dura que te echará un cable.
7. **Enemigos en la guardería:** Al entrar en la 1ª clase, y en más zonas de ahora en adelante, te enfrentarás a estos bebés explosivos, que avanzan lentos, pero que causan mucho daño.
8. **Obra de teatro:** En el teatro te enfrentarás con montones de niños necromorfos. Un tiro del rifle de impulsos les eliminará.
9. **Batalla peliaguda:** Al ver de nuevo a Ellie te enfrentarás a un "necro" bastante duro. Dispárale a las zonas infectadas (amarillas) de los hombros y usa minas para ir frenándole.
10. **Tentáculos:** Tras la batalla llegarás a una sala con un enemigo pegado a la pared que te lanza pequeños tentáculos. Acaba rápido con él o te lanzará más y más "pequeñines". Como premio por eliminarle tendrás un semiconductor.

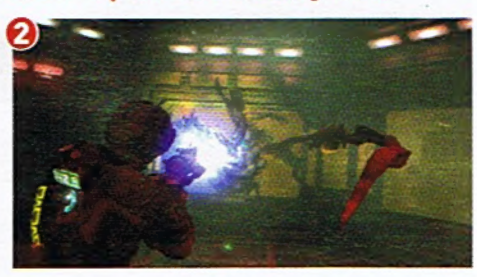






CAPÍTULO 7. La cosa empieza a ponerse muy fea





OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- **Diagrama de Cuchillas de Sierra:** Está en el suelo de la 1ª zona de gravedad cero, junto al cadáver.
- **Diagrama Cañón de Energía:** en la sala circular tras el ascensor.
- **Diagrama Rayo de Contacto:** En la habitación de nodo de que hay tras desactivar el ordenador.

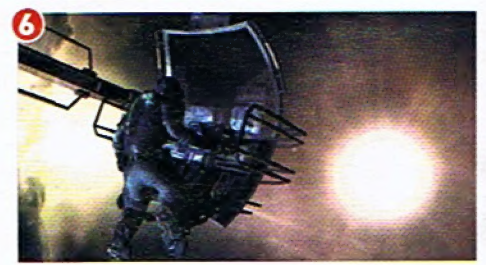
MOMENTOS CLAVE

1. **Zona de gravedad cero:** Tienes que disparar al depósito explosivo para alejar la roca. Luego baja volando y dispara a los depósitos para subir el ascensor.
2. **El peor viaje en ascensor:** Dispara a las zonas amarillas de los brazos para evitar que te ataquen desde las ventanas.
3. **Usando un cadáver:** Cuando la IA no te permita pasar debes poner el cadáver de Howard (está en la habitación de atrás, en la cama) junto a la puerta.
4. **Ser precavido para sobrevivir:** Para evitar que los "necros" destruyan el cristal y te mate el vacío, coge los depósitos explosivos con la telequinesis y apártalos de la zona antes de que se activen las minas trampa.
5. **Acceder al ordenador:** Tienes que colocar los 4 fusibles de cada panel en la posición que te indica en el suelo junto a la ventana..
6. **Mover las placas solares:** En la 2ª zona de gravedad cero tienes que mover 2 paneles para reflejar el rayo a la siguiente placa.
7. **Batalla en silencio:** Después del vuelo acaba con la horda de "necros" . Aunque Ellie te insista en salir pitando, acaba con todos y recoge los suministros.











CAPÍTULO 8.
A Isaac le persiguen hasta en gravedad cero

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

→**Diagrama de Traje Vintage:** Justo antes de la puerta hacia la sala de descanso hay una habitación que se abre con un nodo de energía.
→**Diagrama de Minas de Detonación:** Tras hablar con Ellie y cruzar a la puerta, junto a un cadáver.
→**Diagrama de Botiquín Grande:** En la habitación en la que te encuentras con Ellie y Stross.

MOMENTOS CLAVE

1. **Zona de gravedad cero 1:** Lo primero que debes hacer es colocar un depósito explosivo en la puerta y dispararle para que propulse la mole de metal y se abra. Luego deberás ralentizar unas mortíferas cuchillas, un bloque que pasa por unos rayos y unos tornos para poder avanzar y por último otra puerta que abrir con depósitos.
2. **Zona de gravedad cero 2:** Debes aprovechar cuando los anillos de fuego se apagan para pasar y acabar con el enemigo del fondo que te lanza minas explosivas. Esquiva las minas moviéndote lateralmente con los propulsores.



PARA COLOCAR UN DEPÓSITO llévalo hasta la puerta y al acercarlo se colocará automáticamente sobre ella.



PARA ACABAR CON EL ENEMIGO DE ABAJO te vendrá muy bien usar el rifle buscador y disparar con él desde lejos.

CAPÍTULO 9. Quitándote obstáculos de en medio







OBJETOS IMPRESCINDIBLES

→**Diagrama de Combustible Inflamable:** Un par de salas más adelante del almacén, en un camino con minas a la derecha.
→**Diagrama de Proyectiles Buscadores:** A la derecha del ascensor que debes tomar en tu primera parada en el monorail.

MOMENTOS CLAVE

1. **Poniendo en marcha el monorraíl:** Para poder usar este transporte tendrás que reconstruir la maquinaria que lo activa. Primero debes coger la pieza circular de bordes azules del suelo y colocarla. Luego mover los dos paneles amarillos de ambos lados y ralentizarlos (una vez que los has abierto) para evitar que se cierran antes de que te hagas con la pieza que hay en el interior de cada uno.
2. **Luchando en inferioridad:** Hay momentos en los que te verás superado por los enemigos, como poco después de bajar del monorraíl por primera vez. Te saldrán corredores, reptadores, etc., así que no es mala idea que trates de acorralarte y usar minas para asegurarte de no perder mucha energía. Es una estrategia más lenta que ir a por ellos pero te saldrá más rentable.
3. **Acaba con el tentáculo:** Llegarás a un punto de guardado, y en la sala contigua verás un tentáculo que obstruye el camino. Lanza los depósitos cercanos contra los contenedores para que estallen y el tentáculo se retire mientras acabas con más "necros".

CAPÍTULO 10. ¿Volver a la Ishimura?, ¡No, por favor!


LA BATALLA NO SE DETIENE en el Ishimura. Nada que no puedas solucionar usando tu arsenal.

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

→ **Diagrama de carga de Cañón de Energía:** La munición para este arma te está esperando en el suelo junto a la centrifugadora.

MOMENTOS CLAVE

1. **El primer enemigo de la Ishimura:** Tras avanzar durante varios minutos por la nave recogiendo suministros y sin enfrentarte a ningún necromorfo, llegarás a un pasillo largo y poco iluminado. Detrás de una cajas aparecerá el primer enemigo. Es bastante duro, pero lo peor es que tras él, y hasta que llegues al otro extremo del pasillo,, te las verás con un montón de enemigos. Guarda reservas de botiquines para sobrevivir.
2. **Completando la centrifugadora:** Al pasar las puerta de la zona de descontaminación llegarás a una zona de gravedad cero en la que debes recoger las piezas repartidas por la sala y colocarlas en la centrifugadora. Cada pieza debe completar el camino de la tubería amarilla, al más puro estilo "Pipemania" o de aquel minijuego de *Bioshock*.
3. **La sala con rayos:** En esta habitación tienes que quitar el fusible de la pared para que desaparezcan los rayos que te impiden el paso. El problema es que al hacerlo te saldrán reptadores y otros "necros" para complicarte la vida.
4. **Necromorfos hasta en la sopa:** Tras la segunda zona de gravedad cero te enfrentarás a una horda de "necros". Usa minas para salir airoso de la cruenta batalla.







CAPÍTULO 11.
Empezando a enfrentarte a tus peores miedos

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

→ **Diagrama de Traje Avanzado:** Al entrar por la puerta hacia el pabellón minero B, abre la puerta de nodo de energía y lo encontrarás dentro.

MOMENTOS CLAVE

1. **Zona de gravedad cero:** Después de la escena con Ellie serás arrastrado a una zona de gravedad cero en la que encontrarás suministros y, pegado a una pared, un necro de los que te lanzan minas. Para poder avanzar tienes que colocar un depósito explosivo para mover los contenedores de los que salen los rayos rojos, que de otro modo te fulminarían. Al disparar al depósito se moverán los rayos y podrás entrar volando por el agujero. Cuidado con los necromorfos "geiser" que hay dentro.
2. **Nadie dijo que fuera fácil:** Después de la visión de la novia de Isaac deberás subir por un montacargas. Te enfrentarás con más de 10 necromorfos en muy poco tiempo. Te vendrá de perlas contar con la sierra trituradora y con unas cuantas ralentizaciones para hacerles frente.



EN GRAVEDAD CERO no sabrás qué es el suelo y qué el techo. Usa RB o R1 para situar la cámara mirando al suelo.



PUEDES RECUPERAR ENERGÍA Y ESTABILIZACIÓN en combate si hay botiquines y recargadores en tu inventario.

CAPÍTULO 12.
Huida a bordo de un taladro gigante

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

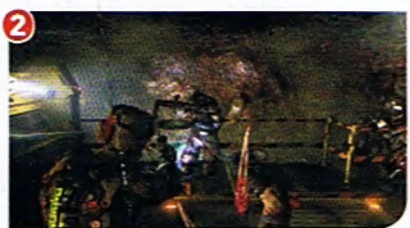
→ **Semiconductor de Diamante:** En este capítulo no hay diagramas que recoger, así que lo más interesante es un semiconductor de diamante que está en la rampa a la izquierda del taladro.

MOMENTOS CLAVE

→ **Coloca el fusible:** Lo primero que debes hacer para poner en marcha el taladro es recoger el fusible tras los "necros geiser" que escupen minas y ponerlo en la base del taladro.

1. **La placa de circuitos:** Es fácil de encontrar al subir por la rampa junto al taladro. Ve por el montacargas, desmembra a los 2 "necros" que te salen y extráela del panel. Al colocarla en la base del taladro, Ellie comenzará a girar el aparato para que puedas subir por el ascensor. Durante este momento (bastante largo) no dejarán de salirte "necros niño" e incluso algún otro más. Si tienes la habilidad suficiente puede ser un buen lugar para coger munición de los necromorfos caídos.
2. **Un viaje muy movidito:** Cuando subas al taladro te espera uno de los enfrentamientos más largos y difíciles. Además de los "necros" que se subirán al taladro para acabar contigo, tendrás que hacer frente a más enemigos que te lanzan proyectiles de las paredes. Si estás atento podrás hacerte con unos cuantos suministros por las paredes del oscuro túnel.





LAS BATALLAS son constantes en este capítulo. El final se acerca y los "necros" nos quieren muertos.

CAPÍTULO 13. La lucha no te dará ni un respiro

MOMENTOS CLAVE

1. **A partirse la cara:** Justo después de la emotiva escena y de usar el ascensor, llegarás a una gran sala con escaleras a ambos lados por la que verás montones de necros que intentan llegar a una gran puerta. La batalla va a ser bastante dura, así que asegúrate de llegar a este punto con suficientes botiquines y recargadores de estabilización en tu inventario. Tampoco te vendría mal (para esta batalla, y para lo que te queda de aventura) haber subido los atributos de tu traje y tu estabilización.
2. **Ganando acceso a la efigie:** Después de que retires el fusible que elimina la luz de la zona y dejes entrar a las hordas de necromorfos, empezarás a avanzar por las instalaciones del Proyecto. Tendrás que abrir una puerta de ADN usando un cadáver, resistir hordas de "necros" mientras avanzas, enfrentarte a un nuevo enemigo (una especie de médico que es lento, pero muy resistente), eliminar a un buen grupo de corredores y mucho más hasta que tengas una nueva visión. Al cruzar la puerta llegarás a una sala con unos láseres que van girando por la sala. Aprovecha cuando pasen para ir corriendo a la siguiente salida. En la tercera, sube por el elevador y en el panel desactiva los láseres de la efigie.
3. **El conducto térmico:** Después de desactivar los láseres llegarás al conducto térmico, una zona plagada de necromorfos a los que enfrentarte. Además de hallar muchos suministros, tendrás que salir vivo de dos salas muy parecidas en las que te verás asfixiado por la cantidad de necros (usa la sierra y el cañón lineal para salir vivo). Al llegar a un panel que debes piratear te aparecerá un "necro" de brazos gigantes. Usa el contenedor azul cercano para lanzárselo a tu enemigo y así ralentizarle por mucho más tiempo que si usases la estabilización de tu traje. Luego despliega toda tu artillería para acabar con él.
4. **Operando a Isaac:** Poco después llegarás a una nueva zona con un almacén, un panel de mejoras y un punto de guardado. Baja por el





ascensor y llegarás a una sala en la que te espera Nicole. Contempla la escena y entrarás en la extraña máquina. Tienes que colocar el afilado metal en la pupila de Isaac e ir pulsando A (X en PS3) mientras el color del láser sea azul (lo que significa que lo tienes bien colocado en la pupila). Al mismo tiempo debes controlar las pulsaciones de Isaac y ajustar el metal con los movimientos del ojo. La otra cifra que aparece en el monitor te indica la distancia que te queda para llegar al ojo. El último momento es el más importante así que asegúrate de mantener el láser azul en ese último instante.



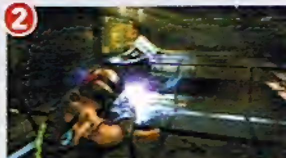
ESTA ESPECIE DE MINIJUEGO es una de las posibles muertes del pobre Isaac. Sabemos que es una pena, pero es que hay escenas realmente brutales.

CAPÍTULO 14. La amenaza indestructible

MOMENTOS CLAVE

1. **El necromorfo invencible:** Durante este capítulo y parte del siguiente te perseguirá este necromorfo al que sólo puedes "frenar". Se mueve muy lento, así que el verdadero problema es cuando le acompañan otros "necros". Usa la sierra para desmembrarle y luego ralentízale para ganar tiempo, poder acabar con otros necros y recoger los suministros de la zona.
2. **Para pasar la puerta de control ADN** debes coger el cadáver junto al registro sonoro y usarlo.
3. **En la zona de gravedad cero,** esquiva unos bloques que se cierran de golpe, el fuego de unos reactores y acaba con un "necro" lanzaminas.







CAPÍTULO 15. La efigie debe ser destruida

MOMENTOS CLAVE

1. **Forma Nicole:** El enfrentamiento es con la novia de Isaac, Nicole. Si consigue acercarse a ti estarás muerto, así que mantén las distancias. Además, te saldrán montones de niños "necro". Céntrate en Nicole y ataca sin parar hasta que desaparezca.
2. **El punto débil:** Se muestra al desaparecer Nicole durante unos pocos segundos. Dispara a la bola amarilla con el rifle de impulsos para hacerle daño continuado. Tendrás que repetir toda la operación 2 ó 3 veces para acabar con la efigie.
3. **Con la ayuda de los amigos:** Ellie te echará un último cable para salir de aquí. Vuela hasta la nave y pulsa A o X para que Ellie te ayude a subir.







Las armas

La amenaza necromorfa es bestial, pero el arsenal de Isaac no se queda corto. Aquí tienes todas las armas y el mejor modo de usarlas.

CORTADORA PLASMA



- Es el primer arma del juego, pero no por ello la más débil. Aunque el cañón lineal es más potente, no puedes ponerlo en posición vertical (la cortadora sí).
- Es una de las mejores armas para frenar a los enemigos desmembrando sus piernas, por ejemplo.

RIFLE DE IMPULSOS



- Es lo más parecido a una ametralladora. Resulta perfecta para frenar a enemigos lejanos y el disparo secundario lanza una potente granada.
- Debes usarla siempre con enemigos débiles, como los "necros" niños, que mueren con unos pocos disparos.

CAÑÓN JABALINA



- El lanzador de jabalinas requiere bastante precisión, aunque la fuerza del impacto merece la pena.
- El disparo secundario lo usas pulsando R1 (o RB en 360) y electrocuta a los que hayas impactado con el disparo principal. Perfecto para grupos de necros.

DETONADOR



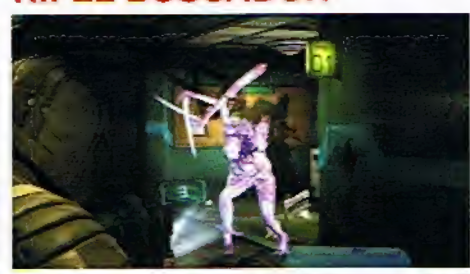
- Lanza minas explosivas a los rivales. Si las lanzas contra paredes se convierten en minas trampa que explotan cuando el enemigo contacte con los láseres.
- Con el disparo secundario puedes desactivar todas las trampas que hayas colocado si ya no hay enemigos.

CAÑÓN LINEAL



→Es una auténtica bestia desmembradora de grupos de rivales gracias a su amplio rango de alcance.
→Con el disparo secundario (una mina explosiva) haces más daño. El fallo es que no puedes colocar el haz en posición vertical (la cortadora sí que se puede poner).

RIFLE BUSCADOR



→El rifle buscador es el arma con mayor alcance del juego, aunque requiere mucha precisión en el disparo.
→El disparo secundario es en realidad un zoom que nos permite disparar a los necros más lejanos. Como los niveles son "pasilleros" no tiene mucho uso.

SIERRA TRITURADORA



→Para nuestro gusto es el mejor arma del juego junto con la mítica cortadora de plasma. Es perfecta para los encuentros cuerpo a cuerpo con los necromorfos.
→Su disparo secundario lanza una sierra contra los necros. Si los pillas en fila será una carnicería.

LANZALLAMAS



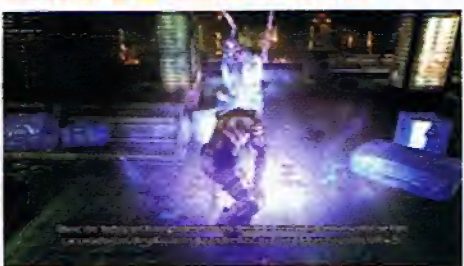
→Este espectacular arma es útil para mantener a raya a grandes grupos de necromorfos que acechen a Isaac.
→El disparo secundario dispara un potente proyectil incendiario que achicharra a los necromorfos y causa mucho daño, pero que gasta demasiada munición.

CAÑÓN DE ENERGÍA



→Crea una onda de energía que daña y derriba a los enemigos. Perfecto para guardar las distancias cuando te acosan demasiados enemigos.
→El disparo secundario concentra la onda en un rayo más potente para usarlo con un enemigo solitario.

RAYO DE CONTACTO



→Es, sin duda, el arma más potente del juego. El precio que debes pagar por su poder es su baja capacidad de munición y un tiempo de recarga demasiado lento.
→Su disparo secundario crea una onda expansiva alrededor de Isaac muy útil si estás acorralado.

Estrategias

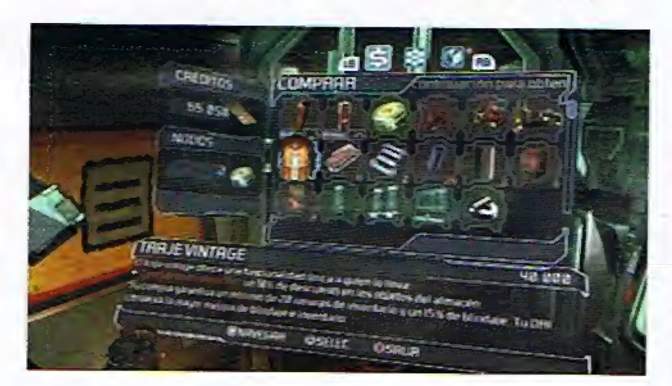
Si quieres sobrevivir a esta pesadilla alienígena, aquí tienes unos útiles consejos. El mejor modo de combatir, la manera más optima de usar las mejoras, qué debes comprar en los almacenes...



CALMA PARA TODOS

Andar con calma es inteligente en dos sentidos. Por un lado **debes avanzar con mucha calma** por los escenarios, observando bien las habitaciones en busca de enemigos, suministros o de objetos especiales. Un buen método para mantenerte con vida si estás con poca energía es **ir poniendo minas detrás y delante tuyo**, de modo que los necros que puedan aparecer se lleven una buena sorpresa.

Por otro lado también querrás que los enemigos vayan con más calma, así que **tu mejor opción será ralentizarlos**. Al principio solo dispones de dos cargas para lanzar y además se recargarán muy lentamente. Por eso, nuestro consejo es que **no deberías mejorar ningún arma** (al menos no demasiado) **hasta que hayas completado la estabilización y tu traje DRI**. Sabemos que es una gran tentación, pero es lo mejor.



VISTIENDO A LA MODA

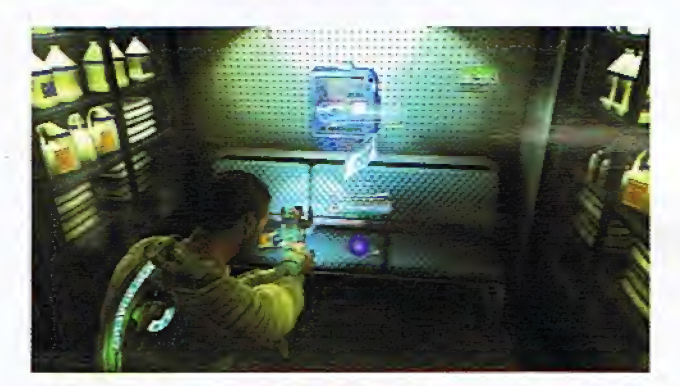
Los trajes son la mejor manera de mejorar a tu personaje rápidamente. **El mejor traje es el traje avanzado** (al menos en tu rimera partida), aunque el traje vintage deberías ponértelo cada vez que quieras hacer compra de nodos, ya que te da un 10% de descuento..

HABITACIONES DE NODO

Hay mucha diferencia entre el contenido de estas habitaciones. Algunas guardan dinero, nodos y diagramas, pero otras solo munición o botiquines. Llegan tras batallas muy duras, así que **te aconsejamos que siempre lleves un nodo encima para abrirlas**.

Partida +

Cuando termines tu aventura por primera vez desbloquearás el modo de dificultad imposible y además el modo de Nueva Partida +, que te permite mantener tus objetos y mejoras y hacerte con nuevos trajes.



CONSEJOS PARA LA SEGUNDA PARTIDA

Lo primero que debes hacer es elegir el nivel de dificultad para tu nueva partida. Aunque podrías sobrevivir a la dificultad difícil o incluso a la extrema andándote con mucho cuidado, **te aconsejamos que elijas otra vez la dificultad normal**. De este modo **podrás hacerte rápidamente con los nuevos trajes**, mejorar todas las armas (o casi todas) y hacerte con un buen arsenal de botiquines y recargadores de estabilización para guardar en la caja fuerte del almacén. En ese momento sí que estarás en posición de completar la aventura en el nivel extremo. Que puedas o no pasarte el nivel imposible (en el que encuentras menos munición y botiquines, sólo puedes guardar 3 veces y además los enemigos son más fuertes), dependerá de tu habilidad más que nada, ya que empiezas de cero.

El mejor modo de hacer dinero en el juego **es equiparte con el rayo de contacto** y en vez de usarlo, **vender toda la munición que vayas encontrando**. Cada grupo de munición te dará 6.000 cr y si usas el traje vintage de élite te costará 8.500 cada nodo. Así podrás subir las armas mucho más rápido.

NUEVOS TRAJES

Traje de ingeniería de élite: Lo encontrarás en el capítulo 1, en la primera habitación con almacén, junto al nodo de energía del panel. Te aumenta un 25% de blindaje, 25 ranuras de inventario y además un 15% más de recuperación de salud con los botiquines.

Traje de seguridad antidisturbios: Lo puedes comprar en ese mismo almacén. Te da 25% de blindaje, 25 ranuras y un 10% adicional para el rayo de contacto.

Traje vintage de élite: Está casi al final del capítulo 6, en el suelo del centro comercial (cuando Ellie está en la 2ª planta y se produce el apagón). Cuesta 50.000 créditos, te da el mismo blindaje y ranuras que los anteriores y además un 15% de descuento en tus compras en los almacenes.

Traje avanzado de élite: Lo encontrarás en el capítulo 11, tras salir del ascensor en el que no paran de atacar necromorfos. Te da la misma cantidad de blindaje y ranuras que los anteriores, pero te aporta un 10% más de daño en todas las armas. ¡Mola!

PlayStation 3

Assassin's Creed: La Hermandad



■ **ACCIONES Y PREMIOS UPLAY**

Como ya hemos comentado antes, Ubisoft ha puesto de moda una forma de conseguir extras al completar acciones siempre y cuando os registréis previamente en su página web: **http://uplay.es.ubi.com/**. Los trucos valen también para Xbox 360.

ACCIONES, QUE OTORGAN UNIDADES:

Problemas técnicos: 10 Unidades. (Relativo a la historia del juego) Intentad acceder a la secuencia 9 de ADN por primera vez.

Perfeccionista: 20 Unidades. Conseguid 3 medallas de oro en el programa de entrenamiento virtual del Animus.

Esto ya lo he visto: 30 Unidades. Repetid una memoria.

Un cuchillo en el corazón: 40 Unidades. (Relativo a la historia del juego) Recuperad el Fruto del Edén.

PREMIOS, QUE CUESTAN UNIDADES:

Tema del juego: 10 Unidades.

Ropa de noble de Ezio: 20 Unidades.

Ropa de Altair: 20 Unidades.

Armadura de Altair: 20 Unidades.

Mejora la capacidad de tu cañón oculto hasta 10 balas: 30 Unidades.

Personaje multijugador: La Arlequina: 40 Unidades.

■ **DOS NUEVAS APARIENCIAS**

Para darle un nuevo aire a vuestro personajes, seguid estas indicaciones.

Apariencia Raiden (Metal Gear Solid): Superad todas las misiones de entrenamiento en el Animus 2.0.

Apariencia Desmond: Completad la secuencia 8 con el 100% de sincronización.

■ **CONSEGUIR NUEVAS CAPAS**

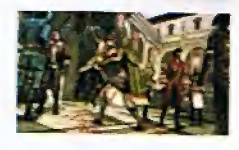
Ezio no será Superman, en eso estamos de acuerdo, pero al chico también le gustan las capas, así que vamos a darle un capricho regalándole cuatro nuevas.



Capa Auditore: Reparad el máximo posible en la misión de la reconstrucción de Roma.

Capa Borgia: Coleccionad las 100 banderas de los Borgia.

Capa Medici: Alcanzad el nivel 30 en el juego de Facebook



Assassin's Creed: Project Legacy.

Capa Venetian: Alcanzad el nivel 30 en juego de Facebook *Assassin's Creed: Project Legacy.*

■ **EXTRAS Y VENTAJAS**

Hay una serie de ventajas que solo se pueden desbloquear al completar ciertas acciones. Además, tenéis que tener en cuenta que estos trucos solo se pueden usar al reproducir memorias.

Viaje en unicornio: Transforma todos los caballos en unicornios. Para conseguirlo debéis completar la secuencia 1 con el 100% de sincronización.

Nalgas de acero: Otorga la invencibilidad. Completad la secuencia 2 con el 100% de sincronización.

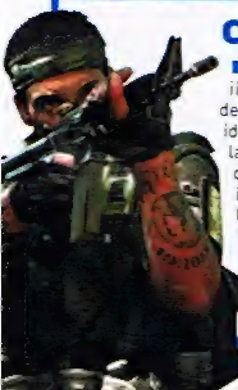


Asesinato múltiple: Evita que los asesinatos puedan ser detenidos. Lo podéis conseguir completando la secuencia 3 con el 100% de sincronización.

Hermandad: Los asesinos que se reclutan para el gremio son solo mujeres. Terminad la secuencia 4 con el 100% de sincronización.

TRUCOS DE LOS LECTORES





Call of Duty. Black Ops

■ **TRUCOS EN EL MENÚ PRINCIPAL**

¡¡Hola a todos los que leen esta revista!! Hace poco me enteré de un truco para el *Black Ops* y pensé que sería una buena idea compartirlo con los lectores. Cuando estéis sentados en la silla del menú principal, dadle a los botones L2 y R2 hasta que os soltéis. Cuando os levantéis os saldrá un trofeo; luego iros a la parte de detrás de la silla y acercaos al ordenador. Una vez metidos en él, escribid RUSALKA y dadle a Enter; luego poned CD, le volvéis a dar a Enter; luego DOA y, como no, otra vez Enter... ¡¡felicidades, acabáis de desbloquear el *Dead Ops Arcade*!! Espero que os guste y saludos a todos.

Álex Rodríguez Carbonell (email)

Último Gremio:
Los asesinos que se reclutan tienen el rango asesino. Finalizad la secuencia 5 con el 100% de sincronización.
Llamar a todos los asesinos:
Se elimina el límite de tiempo. Conseguiréis desbloquearlo completando la secuencia 6 con el 100% de sincronización.



■ RECONTRUYENDO ROMA
En el minijuego de reconstruir Roma se plantean diversas tareas que podéis aprovechar para conseguir algunos extras muy valiosos para las armas.
Restaurar cuatro Sastrerías:
Actualización cuchillo del cinturón.
Restaurar cuatro Sastrerías:
Actualiza bolsa de medicina
Restaurar cinco Herrerías:
Maza Cavalieri y Cuchillo carnicero.
Restaurar ocho Herrerías:
Actualización cuchillo del cinturón.
Restaurar ocho Herrerías:
Actualización vial de veneno.
Restaurar diez Herrerías:
Espada larga.

■ CONSEGUIR EL PARACAÍDAS
Completad todas las misiones disponibles para la máquina de guerra para que el bueno de Leonardo (y no hablamos precisamente de la Tortuga Ninja) os lo regale.

BlazBlue: Continuum Shift

■ DESBLOQUEAR FINAL VERDADERO
Completad el modo Historia con Hakumen, Hazama, Jin, Noelia, Raquel y Tsubaki para acceder al final real de la historia.

■ CONSEGUIR MU-12
Completad el modo Historia con Hakumen, Hazama, Jin, Noelia, Raquel y Tsubaki, y desbloquearéis el "Final Verdadero". Terminad ese final y lo que conseguiréis será el escenario y el tema Mu-12.

■ VERSIONES DE UN PERSONAJE
Completad el modo Score Attack con un personaje para desbloquear todas sus versiones.

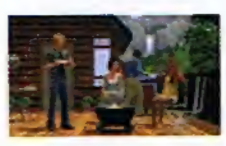


■ VER LOS CRÉDITOS DEL JUEGO:
Si sois de los que gustan de ver quién ha compuesto la música, como se llama el productor ejecutivo o quién era el becario que hacía las fotocopias de los bocetos, completad el modo Arcade y desbloquearéis una opción en la galería que os permitirá ver los créditos.

Los Sims 3

■ TODOS LOS TRUCOS
Poned en pausa el juego y mantened pulsados los botones L1, R1, L2 y R2 para activar el modo trucos. Tendréis acceso a todos los trucos, pero cambiará la posibilidad de conseguir logros.

■ OBTENER DINERO FÁCILMENTE
Escribid novelas de ficción en vuestro ordenador hasta que ganéis la suficiente habilidad como



para escribir novelas románticas. Una vez escribáis una de este género recibiréis royalties durante seis semanas. Si potenciáis aún más las habilidades de escritura podéis llegar a hacer 40.000 simoleons a la semana.

NBA Jam

■ DESBLOQUEAR EQUIPOS
Para jugar con los equipos ocultos, introducid estas combinaciones de botones en la pantalla de menú del juego.
EQUIPO BEASTIE BOYS:
↑ (x2), ↓ (x20), ←, →, ←, →, ●, ✖.
EQUIPO DEMOCRÁTICO:
← (x13) y ✖. El equipo cuenta con Barack Obama y Bill Clinton, entre otros.
J. COLE Y EL NOVENO EQUIPO MARAVILLA:
↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ✖ y ●.
EQUIPO DE LOS REPUBLICANOS:
→ (x13), ✖. Algunos de sus jugadores son George W. Bush y Sarah Palin, entre otros.

■ DESBLOQUEAR JUGADORES
Para desbloquear a los



jugadores ocultos, haced lo que os indicamos.
Colin Cowherd y Michelle Beadle:
Seleccionad el modo Play Now e introducid "ESP" como nombre del jugador 1 y "NSN" como nombre del jugador 2.
Mark Turmell y Tim Kitzrow:
Seleccionad el modo Play Now e introducid "MJT como nombre del jugador 1.
Mascotas de la NBA:
Seleccionad el modo Play Now e introducid "MAS" como nombre en el jugador 1 y "COT" como nombre del jugador 2.

Prince of Persia Trilogy

■ DESBLOQUEAR NIVELES
Cuando hayáis conseguido desbloquear el primer juego de *Prince of Persia*, introducid estos códigos para avanzar hasta el nivel concreto.



Nivel 02:
KIEJSC.
Nivel 03:
DMKERC.
Nivel 04:
ACCVQC.
Nivel 05:
XRTLQC.
Nivel 06:
UHLCQC.
Nivel 07:
RXCTPC.
Nivel 08:
KBJOOC.
Nivel 09:
DFPJNC.
Nivel 10:
SWJJLC.
Nivel 11:
LAQEKC.
Nivel 12:
ZMBTOC.

Xbox 360

Assassin's Creed

GUÍA DE LOS TESOROS

Si queréis tener todos los cofres del tesoro que están escondidos a lo largo del juego, no dejéis de consultar esta pequeña guía, que iremos ampliando mes a mes y que vale también para la versión de PS3.

GUARIDA DE LOS SEGUIDORES: ECHADLO A LOS LOBOS

La encontraréis nada más empezar la Secuencia 3, en el Barrio Viejo, al lado de la Pirámide de Cestia.

Tesoro 1:
Está en la primera celda que hay a mano izquierda.

Tesoro 2:
Al llegar al elevador, tras acabar con los hombres lobo, girad 180º y veréis el tesoro.

Tesoro 3:
Al entrar en la fiesta,



buscad las escaleras de la derecha y subid al balcón. Veréis unas sábanas tendidas y allí está el tesoro. Necesitaréis hacer una carrera libre sobre los candelabros del balcón que hay al oeste.

Tesoro 4:
Partiendo de los candelabros que mencinamos, cruzad por encima de la viga de madera y pasad el arco. Está allí escondido.

GUARIDA DE LOS SEGUIDORES: EL SEXTO DÍA

Al comenzar la Secuencia 6 se halla esta guarida, a la que se puede llegar desde dentro del patio del Palacio de Letrán.

Tesoro 1:
Estaréis cerca cuando veáis una zona en la que el suelo está quemado. Descended un poco para llegar al tesoro.

Tesoro 2:
Llegará un punto en el que tendréis que saltar a un hueco en la pared para poder alcanzar una plataforma que sobresale. Pues bien, en ese hueco, detrás de una estantería, encontraréis el siguiente tesoro.

Tesoro 3:
En el nivel más bajo de la estancia, hacia el norte, se encuentra el tesoro.

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte

CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS

En el menú opciones, seleccionad "Desbloquear menú" y a continuación introducid cualquiera de estos códigos:



Retos Élite:
Y, ↑, X, LT, RT, A.

Súper Pociones de fuerza:
X, ←, → A, RT, RB.

Hechizo Protego Totalum más fuerte:
Y, B, ↑, ←, RT, →.

WWE vs. RAW 2011

CÓDIGOS PARA EXTRAS

Id a la opción de introducir códigos que está en Opciones dentro de "Mi WWE", y escribid cualquiera de estos para conseguir los extras.



SLURPEE:
Equipamiento de lucha callejera de John Cena y camiseta para el avatar.

apexpredator:
Atuendo alternativo de Randy Orton.

8thannualtribute:
Desbloquea el escenario Tribute to the Troops.

DESBLOQUEAR LUCHADORES

"Stone Cold" Steve Austin:
En el Road to Wrestlemania de Christian, ganad el Wrestlemania Challenge contra Stone Cold. Previamente debéis completar todos los Challenges Matches.

The Rock:

TRUCOS DE LOS LECTORES

GTA San Andreas

Hola Hobby Consolas ¿qué tal? Os mando un consejo, verdaderamente útil (sobre todo para el que juegue sin trucos) para el *GTA: San Andreas*.

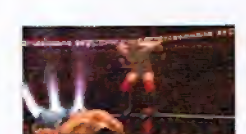
Sirve para tener de 2000 a 3000 $ gastando una sola bala de la pistola. Lo que hay que hacer es ir a la primera ciudad y dar una vuelta hasta encontrar un traficante. Los hay de dos tipos: unos van vestidos con una camisa negra, vaqueros, una cadena de oro al cuello y son de piel negra; y otros van con una sudadera beige con capucha, vaqueros y son de piel blanca. Si te acercas a ellos cruzarán los brazos hacia abajo y te preguntarán si quieres un poco de...eso.

Ni caso, ponte detrás de ellos y métele un tiro en todo el "colodrillo". Cuando mueran soltarán la friolera de 2000 a 3000$. Si al hacerlo ves que no sale dinero, tranquilo, es que la consola tarda un poco (5 ó 10 segundos) en cargar tantos fajos de billetes.

Eso es todo, que os sea útil.

Christian Sánchez Delgado (email)





En el Road to Wrestlevania "vs. The Undertaker", venced el Wrestlemania Challenge contra The Rock, después de completar todos los previos Challenges Matches.

Rob Van Dam:
Completad el RTWM de Rey Misterio consiguiendo un KO Técnico con el Rey.

Vince McMahon:
En el RTWM de John Cena, ganad el Wrestlemania Challenge contra Vince McMahon, Sheamus y Drew McIntyre. Luego completad todos los previos Challenges Matches.

Jake "The Snake" Roberts:
En el RTWN "vs. The Undertaker", no debéis recibir daño en ninguna parte del cuerpo en la semana 9 durante la lucha contra Jake Roberts.

Jimmy "Superfly" Snuka:
En el RTWN "vs. The Undertaker", debéis conseguir ganar en menos de 3 minutos en la semana 10.

Paul Bearer (solo modo Manager):
En el RTWM "vs. The Undertaker, venced a Paul Bearer en los Bastidores, en menos de 90 segundos durante la semana 12.

Ricky "The Dragon" Steamboat:
En el RTWM de Chris Jericho, superad el Wrestlemania Challenge contra Ricky Steamboat después de completar todos los Challenges Matches.

Terry Funk:
En el Road to Wrestlemania de Rey Mysterio, ganad el Wrestlemania Challenge contra Terry Funk después de superar todos los Challenges Matches.

Monje (Druid):
Completad los 5 Road to Wrestlemania al 100%.

Brie Bella:
Ganad un Women's Title con cualquier diva en un PPV (WWE Universe). Luego, venced a Brie Bella después de que Vince McMahon te ordene luchar contra ella.

Ezekiel Jackson:
Ganad cinco combates 1 vs 1 en "WWE Superstars" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venced a Ezequiel Jackson después que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

Finlay:
Venced en un combate 1 vs 1 en "Smackdown" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, ganad a Finlay después que Vince McMahon os pida luchar contra él.

Gail Kim:
Ganad en un combate 1 vs 1 luchando manejando a cualquier diva contra otra diva (WWE Universe). Tras esto venced a Gail Kim después que Vince McMahon os obligue a luchar contra ella.

Vladimir Kozlov:
Ganad un combate estilo 1 vs 1 en "Raw" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego venced a Vladimir Koslov después que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

William Regal:
Debéis superar 10 combates 1 vs 1 en "WWE Superstars" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venced a William Regal después que Vince McMahon os ordene luchar contra él.



Yoshi Tatsu:
Ganad 5 combates 1 vs 1 en "Raw" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, ganad a Yoshi Tatsu después que Vince McMahon os ordene luchar contra él.



Zack Ryder:
Ganad un combate 1 vs 1 en "WWE Superstars" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, ganad a Zack Ryder después que Vince McMahon os pida luchar contra él.

Goldust:
Ganad 10 peleas 1 vs 1 en "Raw" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venced a Goldust después que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

Mickie James:
Salid vencedores de 5 combates estilo 1 vs 1 con cualquier diva contra otra diva (WWE Universe). Luego, ganad a Mickie James después que Vince McMahon os obligue a luchar contra ella.

Mike Knox:
Ganad 5 combates 1 vs 1 en "Smackdown" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venced a Goldust después que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

Nikki Bella:
Venced en un Women's Title con cualquier diva en un PPV (WWE Universe). Luego, ganad a Nikki Bella después que Vince McMahon os ordene luchar contra ella.

Shelton Benjamin:
Ganad 10 peleas 1 vs 1 en "Smackdown" (WWE Universe). Luego, venced a Shelton Benjamin después que lo ordene Vince McMahon.

EL TONTOTRUCO

Mafia II

ROBAR COCHES FÁCILMENTE

Hola, es la primera vez que os escribo y como no sé muy bien dónde escribir esto, os lo mando como Tontotruco. Bueno, este truco lo encontré por error jugando el otro día. Se trata de lo siguiente: vosotros, cuando vayáis a robar un coche, usad las ganzúas (sin que os pille la poli, claro). Esperad a que venga el dueño para que se lo lleve (no os hará nada) y cuando ya se haya ido acabad el proceso de robar el coche. Seguidamente el dueño bajará del coche como si alguien le hubiera sacado. Ya podréis conducir el coche, pero estaréis unos cuantos metros más atrás del coche, simulando tener un volante y estando sentados en el aire. El volante del coche también se moverá. Al cabo de un rato se irá yendo solo hacia el sitio, pero para entonces será como ser invisible. Talla media para la camiseta. ¡Gracias y hasta pronto!

Pol Rovira (email)

Wii

DJ Hero 2

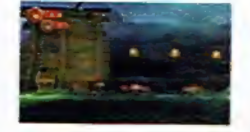
DESBLOQUEAR TODOS LOS CÓDIGOS
Dentro del menú de trucos, introducid cualquiera de estos códigos para conseguir su efecto. Tened en cuenta que al meter trucos se desactivan los marcadores:



Open The Trap: Juega con DJ Deadmau5.
I Hate Crossfading: Auto Crossfade.
Soothing: Auto Scratch.
Look No Hands!: Auto Tapper.
Now You See Me: DJ invisible.
In Trance We Trust: Juega con DJ Tiësto.
Look No Hands!: Acciones automáticas.

Donkey Kong Country Returns

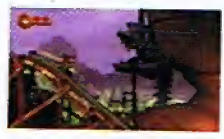
DESBLOQUEAR MODO ESPEJO
Superad todos los niveles K consiguiendo las letras KONG en todas las fases. Cuando lo hayáis hecho aparecerá un templo de oro en el mapa del mundo. Completad el nivel del templo y



desbloquearéis el "Modo Espejo", que consiste en un modo de dificultad muy alta, en el que jugáis con una sola vida y además sin poder usar a Diddy ni tampoco ítems.

JUGAR EN EL TEMPLO BANANA
Para desbloquear el templo Banana, lo que tenéis que hacer es completar el juego recogiendo todas las letras KONG y haceros con todas las esferas de cada uno de los templos. Cuando lo hayáis conseguido todo, la puerta del templo se abrirá y podréis entrar.

CONSEGUIR VIDAS EXTRA
Si cargáis una partida guardada mientras tengáis la batería Wiimote en un nivel bajo, se mostrará un mensaje de Cranky en el que os advertirá de que la batería está baja y os regalará vidas extra para echaros una mano.



MONEDAS DK INFINITAS
Buscad el primer puesto de control en el mundo 2-2 (Sloppy Sands). Al encontrarlo veréis dos cañones de calamar debajo de un puente. Pulsad el botón de saltar y la cruceta hacia arriba para rebotar desde el calamar más bajo hasta el calamar más alto, saltad de nuevo sobre el calamar más alto para ir hasta el calamar más bajo. Al hacerlo los pobres bichos empezarán a soltar monedas. Podéis rebotar todo el tiempo que queráis, porque las monedas seguirán saliendo todo el tiempo.

El Señor de los Anillos: Las Aventuras de Aragorn

TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS
En el menú de trucos, introducid cualquiera de estas claves y recibiréis el poder o la ventaja correspondiente:

PARA ARAGORN:
Z1122: Fuerza infinita.
C2C2: Munición infinita.
222BB: Dinero infinito.

PARA GANDALF:
B1B1: Magia infinita.

Epic Mickey

DESBLOQUEAR NEW GAME +
Cuando terminéis la aventura, cargad el archivo con la partidas que hayáis guardado, como si fuerais a jugar de nuevo, y se desbloqueará la opción New Game +. Es un modo de juego en el nada cambia pero en el que empezaréis con todos los objetos que ya hubierais conseguido.

DIBUJOS ANIMADOS CLÁSICOS
En las transiciones 2D de las diferentes fases es posible recolectar películas, en concreto una por fase. Si las recogéis todas podréis ver un par

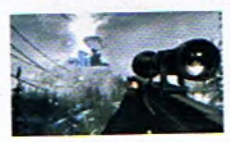


de cortos en los Extras del Menú Principal:
Mickey Mouse- "The Mad Doctor": Coleccionad 20 rollos.
Oswald the Lucky Rabbit- "Oh What a Knight": Conseguid 30 rollos.

EL APARTAMENTO DE WALT DISNEY
Tras completar el nivel "The Lonesome Manor", volved a la calle principal y hablad con el Gremlin de la sala recreativa. Al hacerlo os enteraréis de que la máquina tiene otra función, pero que solo se activará con 30 chispas. Al dárselas, el Gremlin os dirá que algo se ha activado en la estación de bomberos. Terminad de hablar con él y luego saltad para llegar a la ventana que se encuentra encima de la puerta de la estación y entonces Gus os preguntará si queréis entrar al apartamento de Walt Disney. Al entrar encontraréis multitud de bocetos y dos e-Tickets de oro en los que aparece Oswald y que tienen un valor de 150 Tickets.

Goldeneye 007

CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS
Introducid estos códigos en el menú de extras para desbloquear ventajas.
NotIt!!!11: Desbloquea el modo TAG (solo en multijugador local).



Inv1s1bleEv3ryth1ng:
Permite la invisibilidad (solo en multijugador local).
<477MYFR13NDS4R3SP13S>:
Desbloquea el modo Donkey Kong, con el que los personajes del multijugador tendrán grandes cabezas (se vuelve al estado normal restaurando los valores predeterminados).

Sonic Colours

EL MODO SÚPER SONIC

Para desbloquear esta modalidad de juego debéis conseguir los 180 anillos rojos de cada uno de los 36 actos principales. Cuando los tengáis, os tocará completar las 21 fases de simulación en el modo para un jugador. Una vez lo consigáis todo, la opción Satélite del menú principal se iluminará, permitiendo que juguéis en el modo Súper Sonic. Eso sí, tened en cuenta que esta modalidad de juego no se puede utilizar en el modo desafío.

Mii EN EL SIMULADOR DE SONIC

Coleccionad 30 anillos rojos para desbloquear el personaje Mii y poder usarlo en el juego Simulador de Sonic.

CRÉDITOS INTERACTIVOS

Después de completar la historia (no es necesario que la tengáis al 100%, solo que terminéis el juego) y ver el final y los créditos, aparecerá una estrella del arco iris en la pantalla de Mapa. Pinchad sobre ella cuando queráis para volver a ver la secuencia de créditos, pero esta vez en modo interactivo.

CONSEGUIR VIDAS EXTRA

Tras completar cada nivel del juego aparece la pantalla de resultados en la que se muestra el rango y la puntuación que habéis conseguido. Saltad en repetidas ocasiones y romped los números, haciendo caer los anillos de oro. De esta forma lograréis, al menos, una vida extra.

Spiderman: Shattered Dimensions



DESBLOQUEAR TRAJES

Introducid estas combinaciones de botones después del tutorial para conseguir el traje correspondiente:
TRAJE SPIDER-HIERRO (NIVELES 2099):
↑, →, →, →, ←, ←, ←, ↓ y ↑.
TRAJE SPIDER-ESCARLATA (NIVELES AMAZING):
→, ↑, ←, →, ↑, ←, →, ↑, ← y →.
TRAJE ZONA NEGATIVA (NIVELES NOIR):
←, →, →, ↓, →, ↓, ↑ y ←.

Super Mario All Stars

CONSEGUIR VIDAS INFINITAS

En el mundo 3-1 de *Super Mario Bros. 1* convertíos en Super Mario usando la seta. Seguid hasta el final, sin dejar de ser Super Mario, y en las escaleras que llevan a la bandera final saltad sobre las dos tortugas que encontraréis. Al hacerlo, el segundo caparazón golpeará la estrella y volverá hacia vosotros. Saltad encima y mantened el equilibrio para ir consiguiendo tantas vidas extras como queráis.
En el mundo 1-2 de *Super Mario Bros. 3*, subid por la primera colina con el traje de Mapache y saltad sobre la tubería horizontal. Esperad unos segundos y empezarán a aparecer un montón de Goombas por la tubería. Saltad encima de uno de ellos y dejad pulsado el botón de salto para volar por los aires. Al caer, hacedlo sobre otro Goomba y repetid el proceso todas las veces que queráis para ir consiguiendo vidas.

WWE Smackdown! vs. RAW 2011

CONSEGUIR NUEVOS ESCENARIOS

Si queréis más arenas en las que pelear, haced lo que os indicamos:
Backlash:
Ganad una pelea en Backlash.
Bragging Rights:
Ganad en Bragging Rights.
ECW:
Venced en SummerSlam.
Survivor Series:
Ganad un combate en Survivor Series.
The Bash:
Lograd una victoria en The Bash.
Breaking Point:
Ganad en Breaking Point.
TLC:
Lograd la victoria en TLC.
Tribute To The Troops:
Venced en WrestleMania XXVI.
Judgment Day:
Ganad en Royal Rumble.





Epic Mickey

Hola, soy Guillermo, tengo casi 15 años y os envío un truco para *Epic Mickey*. Cuando te caes de una distancia considerable te suelen quitar vidas. Si haces lo siguiente no te quitarán nada: si has dado un salto, antes de tocar el suelo da el doble salto y no pasará nada. Si te caes después de dar los dos saltos, antes de tocar el suelo agita el mando. Así Mickey hará un giro y llegarás al suelo sin hacerte daño. Es la primera vez que escribo, espero que haya suerte. Un saludo y desde aquí "No a la piratería".

Guillermo Guzmán (email)

Nintendo DS

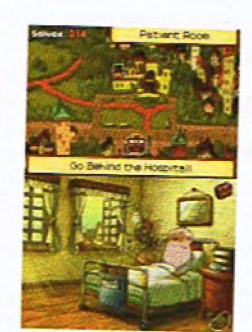
Dragon Quest IX

■ **CUMPLEAÑOS DEL HÉROE**
Cuando decidáis la fecha en que vuestro héroe cumple los años, sincronizad el reloj de la Nintendo DS para hacerlo coincidir con el cumpleaños del personaje. De esta forma, cuando estéis buscando un botín, el porcentaje de objetos que los enemigos dejarán caer será mucho mayor al normal.

■ **TIENDA SECRETA EN DOURBRIDGE**
Dirigíos a la zona de atrás de la tienda que hay en Dourbridge. Allí encontraréis una puerta oculta que esconde unas escaleras. Bajad por ellas y estaréis en un tienda secreta repleta de objetos poco habituales.

El Profesor Layton y el Futuro Perdido

■ **ENFRENTAMIENTO CON DIMITRI**
Sabemos lo frustrante que es estar a punto de terminar el juego y que el bueno de Dimitri nos



estropee la fiesta una y otra vez. Para eso, y si estáis verdaderamente desesperados, os desvelamos la combinación correcta para vencerle:
1 – 5
1 – 4
4 – 3
3 – 2
1 – 1

El Señor de los Anillos: Las Aventuras de Aragorn

■ **CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS**
Entrad en el apartado de trucos del menú principal y ejecutad las siguientes combinaciones de botones para desbloquear las ventajas.
Moral Infinita:
←, →, ←, →, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Y, ✖.
Velocidad Doble:
→, →, →, Gatillo Izquierdo, Gatillo Izquierdo, Gatillo Izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo derecho, Gatillo derecho, ✖.
Flechas infinitas:
←, ←, ←, ✖, ✖, ✖, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho.
Fuego rápido:
Y, ✖, ←, →, ✖, Y, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, ✖, Y.

Golden Sun: Oscuro Amanecer

■ **ACCEDER A CROSSBONE ISLE**
Crossbone Isle es la mazmorra opcional que se encuentra al final del juego. Para acceder a ella tenéis que acabar con el jefe final y proceder a guardar la partida después de ver los créditos finales del juego. Cuando terminen, cargad la partida que acabáis de guardar. Al empezar a jugar, id hacia el sur de Tonfon, donde veréis un mar en forma de península en el borde del mundo. En ese lugar encontraréis un remolino por el que debéis ser absorbidos. Luego tenéis que navegar en dirección este, desde el punto en el que os deje el remolino. Si lo habéis hecho todo correctamente llegaréis a una isla donde está la entrada a Crossbone Isle, mazmorra en la que os espera el verdadero jefe.

Last Window

■ **JUGAR AL FINAL ALTERNATIVO**
Completad el juego sin tener que consultar cualquiera de los archivos clasificados que se encuentran al final de cada capítulo de la novela y conseguiréis acceder al final alternativo y al epílogo de la historia.

■ **CÓMO CONSEGUIR 9-BALL**
Completad el juego por primera vez.

■ **CONSEGUIR PINKIE RABBIT LAND**
Comprad una bebida de la máquina expendedora en el capítulo 6 e intercambiad el tapón ganador de la botella con la señora Patricia o con Sidney para lograrlo.

Phineas y Ferb

■ **ACTIVAR LA DOBLE VELOCIDAD**
Para aumentar la velocidad del juego al doble: A, B, L, R y Select en la pantalla de título.



Ghost Trick Detective Fantasma

■ **ACCEDER A LA BASE DE DATOS**
Terminad el juego y desbloquearéis toda la base de datos, que consta de los 33 personajes y de los 14 escenarios que componen la aventura. Todos estos elementos tienen información específica basada en el progreso que hayáis tenido en el juego. Podéis acceder a ella pinchando en el icono situado en la la parte superior izquierda de la pantalla (o pulsando Start) en la pantalla de inicio del juego una vez que hayáis completado la historia.



PSP

God of War: Ghost of Sparta

■ OBJETOS ESPECIALES

Completad lo que os indicamos en cada caso para conseguir el objeto:

Ambrosía de Afrodita (Ataque de Sparta):
Completad el minijuego del sexo tres veces.

Lechuza de Atenea (Encontrar tesoros):
Está después de que Kratos destruya la estatua de Athena, en una pila de escombros.



Huesos de Ares (Magia Infinita):
Entrad en el Dominio de la Muerte a través de la Puerta de la Muerte en Atlantis y mirad hacia el sur.

Brazalete de Calisto (Gana los minijuegos):
Después de derrotar a Calisto, buscad en la tierra cerca del combate.

Pala (Juega como Zeus en la Arena de Combate):
Desbloquead todo del Templo de Zeus y avanzad por el camino que se abre.

Anillo del Rey (10% más de orbes rojos):
Después de que el Rey Midas convierta la lava en oro, buscad en la zona que tocó.

■ APARIENCIAS ALTERNATIVAS

Podéis conseguir nuevas apariencias para vuestro personaje si hacéis esto:

Deimos:
Completad el juego.

Armadura de Dios:
Terminad el juego.

Legionario:
Introducid el código de la versión preventa del juego.

Robot:
Compradla en El Templo de Zeus por 70.000 orbes.

Zeus/ Sepulturero:
Desbloquead todos los bonus en El Templo de Zeus, resolved el puzle y usad la pala. Esta apariencia solo se puede usar en el campo de batalla.

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

■ OPCIÓN ARCHIVOS TRINITY

Tenéis que completar el modo Historia con cualquier personaje.

■ ENFRENTARSE A LOS JEFES SECRETOS

Ya hay que tener ganas para enfrentarse porque sí a los Jefes Secretos del juego, pero bueno... hay gente para todo.

Lingering Spirit Vanitas:
Tenéis que completar la Historia Final para poder luchar con Lingering Spirit Vanitas durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.

Mysterious Figure:
Derrotad a Lingering Spirit Vanitas en Keyblade Graveyard para poder luchar con Mysterious Figure durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.





■ DESBLOQUEAR LA HISTORIA FINAL

Recoged todos los informes Xehanort con cada uno de los personajes y completad sus modos historia para desbloquear la Historia Final.

NBA 2K11

■ TENER TODOS LOS EXTRAS

Introducid estos códigos dentro del menú de trucos para conseguir el efecto deseado:



Jugar como Michael Jordan novato en Creando una Leyenda:
icanbe23

Equipo 2K Sports:
2ksports

Equipo 2K Sports China:
2kchina

Equipo de desarrollo de NBA 2K:
nba2k

Equipo de "Visual Concepts":
vcteam

Balón ABA:
payrespect

World Rally Championship

■ EXTRAS CON EL NOMBRE DE PERFIL

Cread un perfil con cualquiera de estos nombres y conseguiréis lo que os indicamos:

dovecam:
Vista de pájaro.

UGLYMUGS:
Avatares extra.

MAXPOWER:
Añade un impulso superior al coche Extreme 05.

PADLOCK:
Desbloquea el modo experto.

SPOOKY:
Desbloquea el coche fantasma.

AITRIAL:
Tiempo fantasma en modo contrarreloj.

DOVECAM:
Cámara interior.

UGLYMUGS:
Avatares de bonus.

reverse:
Controles invertidos.

■ DESBLOQUEAR COCHES

Ganad el WRC Championship en dificultad Novato o Profesional para conseguir estos coches: 307 WRC Version, Fabia WRC Evolution, Ford Focus RS WRC Evolution, Mitsubishi Lancer WRC05 Hot Wheels Evolution/PTC Evolution, Subaru Impreza WRC 2005 Spec A/B, Xsara WRC Evolution.

■ DESBLOQUEAR EL MODO EXPERTO

Completad el Modo Championship en dificultad profesional.

■ CONSEGUIR EL MODO EXTREMO

Completad el Modo Championship en dificultad experto.




Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas 233.
Prohibida su venta como producto independiente.
axel springer